VIRTUAL UNREALITY

Antonio Caronia

[Postfazione a: *La stanza rossa. Trasversalità artistiche e realtà virtuale negli anni Novanta*, a cura di Stefano Righetti, Francesco Galluzzi, Alessandro Finelli. Postfazione di A.C., Fabula O, San Lazzaro di Savena 2005 (poi Costa&Nolan, Milano 2007)]

Negli anni novanta del secolo scorso le tecnologie digitali conobbero una maturazione e una diffusione senza precedenti, in relazione soprattutto alla comunicazione, e la telematica cambiò il volto dell'Occidente, del Giappone e di ampie zone dell'Asia (meno dell'America Latina, quasi per nulla dell'Africa). Le realtà virtuali immersive, concepite negli anni settanta e realizzate a partire dagli ottanta, conobbero fra il 1988 e il 1992-93 un piccolo boom, poi in parte esaurito, in parte assorbito da quello, ben più consistente sia sul piano dell'immaginario che delle concrete realizzazioni, di Internet. Negli Stati Uniti, in Europa, in Giappone, un certo numero di intellettuali e giornalisti registrarono il fenomeno e cominciarono ad analizzarlo. Chi aveva qualche non superficiale lettura di fantascienza e non si era lasciato sfuggire il fenomeno del cyberpunk letterario (il "Mirrorshades Movement" nato fra il 1984 e il 1986) era favorito, perché i romanzi di Gibson, Sterling, Shiner, Shirley, Cadigan, Laidlaw e altri sembravano aver anticipato il fenomeno – e *Neuromancer* fornì il nome al nuovo ambiente virtuale che andava ad affiancarsi (o a sostituirsi?) alla realtà tradizionale. Il nuovo spazio "all'interno del computer" (in realtà, più precisamente lo spazio virtuale che si estendeva non fisicamente fra un computer e l'altro) prese il nome di *cyberspace* (ciberspazio), come nel romanzo di William Gibson. Il fatto che il suo autore lo definisse come una "allucinazione condivisa" non parve allora, a molti di noi che seguivamo incuriositi ed eccitati il fenomeno, molto preoccupante. Era un modo diverso di registrare la svolta epocale di

cui già aveva parlato alla fine degli anni settanta Jean Baudrillard, "il collasso dell'immaginario sul reale," o almeno il confondersi del confine fra essi.

La presenza di tecnologie effettive (ed efficaci) capaci di tradurre in esperienze sensoriali quella commistione sembrava garantirci che non si trattava di astratte teorizzazioni, ma di concrete realtà. E anche il *coté* politico-sociale (per coloro a cui ciò interessava) era coperto, visto che nel giro di pochi anni il termine "cyberpunk" era passato a indicare non più soltanto un movimento letterario che si proponeva di rivoluzionare la fantascienza e la letteratura, ma un movimento più o meno radicato nel sociale, l'atteggiamento di giovani ribelli intenzionati ad appropriarsi in senso creativo e a usare in modo non convenzionale le nuove tecnologie. Il nascente movimento internazionale degli hacker si riallacciava alla storia del *phone freaking*, al movimento "Computer to the People" nella California degli anni settanta, all'uso alternativo della "intelligenza tecnico-scientifica" nel Settantasette italiano. In fondo, l'informatica distribuita non era nata proprio da quelle utopie e da quelle pratiche "sovversive" di autoriduzione telefonica, contro il parere dei giganti dell'informatica ufficiale, IBM in testa? Il personal computer non era stato incubato nelle anarchiche riunioni dello *Homebrew Computer Club* di San Francisco, a cui partecipavano i due giovanotti che di lì a poco avrebbero fondato la Apple, Steve Wozniak e Steve Jobs, e un giovanissimo Bill Gates non ancora trasformatosi nell'orco monopolista proprietario di Microsoft?

Da ultimo (ma in questo contesto è forse la cosa più importante) c'erano artisti che sperimentavano queste tecnologie, davano loro lo spessore espressivo per cui sembravano nate, trasformavano le realtà virtuali in una sfida percettiva e concettuale ben più eccitante di quella rappresentata dalla "vecchia" videoarte. "Interattività" diventava la parola magica per quelli tra noi che si andavano appunto stancando di Fabrizio Plessi e di Robert Cahen, e si sentivano già attratti dalla nuova, ancora traballante ed embrionale, ma molto più promettente *computer art*. Ancora una volta, i sogni delle avanguardie novecentesche, le straordinarie intuizioni di Duchamp, le audaci teorizzazioni di Fluxus, sembravano potersi realizzare in modi che erano stati

preclusi ai loro creatori, e questo grazie a una tecnologia così potente e pervasiva come quella digitale. Quotidiani e settimanali dibattevano, nelle pagine culturali, su questi temi. Nell'università, alcune facoltà di sociologia e alcune accademie di belle arti registravano queste esperienze e promuovevano le prime discussioni. Nascevano le riviste: *Virtual*, *La stanza rossa* appunto, *Neural*. Il fatto che oggi, a dieci anni di distanza, l'unica sopravvissuta sia quest'ultima, la più dichiaratamente e fedelmente undeground (animata, come allora, dalla passione e dalla rigorosa tenacia di Alessandro Ludovico) dovrebbe farci riflettere. Adesso, a dieci o quindici anni di distanza, possiamo vedere più chiaramente che cosa ci fosse di autentico e di positivo in quell'innamoramento spesso ingenuo per la "virtualità" o il digitale, e quali cantonate teoriche o critiche avessimo invece preso in tante occasioni. Sbaglieremmo, però, se pensassimo che tutto, in quegli anni, sia stato riducibile a una moda superficiale e passeggera. Proprio perché *La stanza rossa* fu una delle esperienze che, più di altre, produsse sin d'allora correttivi per gli entusiasmi troppo faciloni ed elementi più rigorosi per un dibattito reale, questa può essere la sede per fare qualche considerazione, anche se solo frammentaria, in questa direzione.

Uno dei temi sui quali circolarono in quel periodo diverse idee, non tutte molto chiare, fu quello dell'identità. Quelle idee erano legate, da un lato, all'avvento delle nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione e alla possibilità, che queste fornivano, di presentarsi nei contatti virtuali della rete con una serie pressocché infinita di travestimenti, pseudonimi e, appunto, identità fittizie; ma riflettevano anche una nuova qualità (o una nuova coscienza di questa qualità) della sfera relazionale, che sembrava acquistare, più che in passato, un ruolo fondamentale nella costruzione dell'identità individuale.

L'equivoco di quelle riflessioni stava forse nell'assumere e nel non elaborare l'ambiguità del termine "identità." Si parlava di "identità multiple," "identità mutanti," e così via, come se fossero fenomeni totalmente nuovi, ma spesso le cose che si dicevano erano già applicabili al soggetto della modernità. Pochi riuscivano a

mantenere la testa sul collo, in quel clima di distruttiva euforia postmoderna. Fra questi Sherry Turkle, psicologa e sociologa americana formata in Europa a stretto contatto col clima lacaniano e post-strutturalista francese. Se avessimo letto più attentamente *Il secondo io* e *La vita sullo schermo*, ci saremmo forse risparmiati molta confusione e qualche sciocchezza. Perché non era postmoderna, ma già moderna la frammentazione dell'io; era stato Freud il primo a mostrare che l'io non è "padrone a casa propria" e che la sua identità va continuamente rinegoziata e ridefinita; non l'aveva scoperta Stelarc, ma il Des Esseintes di Huysmans l'"obsolescenza del corpo"; non era una novità il ruolo dell'altro nella costruzione dell'identità personale: l'avevano già anticipato Locke e Hume nel XVII secolo, era tornato nel XIX con il fulminante "je est un autre" di Rimbaud, e ci avevano lavorato nel XX Husserl, Heidegger, Artaud, Lévinas e Lacan (per dirne solo alcuni).

Qual era allora la novità vera della tematica dell'identità che era maturata fra gli anni ottanta e novanta? Era che le riflessioni sulla crisi dell'io, sulla sua precarietà e instabilità, sulla sua sensibilità ai mutamenti del sociale, uscivano dai circoli raffinati dei filosofi e dei letterati perché quella crisi, quella precarietà, diventavano esperienza condivisa, vissuta, riconosciuta ed elaborata (in modo divulgativo) dalla gente "comune"; era che il ruolo dell'immaginario nello stabilire una fragile senso di continuità della propria personalità non doveva più essere ricavato dall'analisi esoterica della filosofia e della sociologia, perché era diventato visibile nei comportamenti quotidiani, era esplicito nella trasformazione tumultuosa delle relazioni interpersonali, veniva discusso nelle rubriche delle lettere ai giornali e nelle trasmissioni televisive che facevano spettacolo della "vita reale". Il postmoderno, forse, non è altro che la generalizzazione, l'esplicitazione, la disseminazione (e quindi lo svuotamento e la banalizzazione) dei grandi temi del moderno.

Abbagliati dai fari di proscenio della società dello spettacolo, molti di noi finirono per attribuire tutta la sarabanda cosiddetta "postidentitaria" alla tecnologia, al digitale e alla "virtualità". L'elemento tecnologico, ovviamente, era importante: la tecnologia digitale era (ed è) lo strumento che consente la diffusione di quella

tematica e rende esplicita la trasformazione. Ma il cuore del mutamento (della "mutazione") era stato preparato nelle fucine sotterranee del sociale – che ormai, aperte alle visite delle scolaresche della società civile e dei telespettatori, potevano pensare di non essere più il motore della convivenza civile e del legame societario, perché, realizzando finalmente le premesse già tutte poste all'inizio della modernità, il sociale e la cultura, l'immaginario e il simbolico, potevano finalmente fondersi e farsi assorbire e scomparire nell'economico – l'unico vero ambito oggi rimasto che funga da sanzione e da validazione dell'esperienza umana su questo pianeta.

Nel postmoderno l'identità è multipla, instabile, intercambiabile, non più perché esprime le faticose mediazioni della costruzione dell'io, ma più semplicemente perché è diventata una merce come le altre, e si può vendere e acquistare – da sola, o come bonus, offerta in omaggio insieme a qualche altra merce.

Un'altra questione su cui possiamo adesso misurare successi e fallimenti delle nostre baldanzose visioni di allora è quello dei modelli comunicativi, delle radicali innovazioni prodotte dalla telematica, dei rapporti fra nuovi media e mass media tradizionali; e del ruolo del conflitto in questo scenario. Non possiamo dire di aver sbagliato nel veder emergere, di contro al paradigma "uno-molti" dei media tradizionali (riassunti emblematicamente nella televisione), un paradigma "molti-molti" caratteristico della comunicazione di rete, ed emergente in modo molto chiaro nelle reti telematiche. E non possiamo dire neppure di aver rappresentato questa transizione in modo eccessivamente irenistico, di aver sottovalutato la dimensione del conflitto che intorno a quella scommessa si sviluppava. Certo, non fummo sempre in grado di prevedere i terreni e le dimensioni con cui i poteri tradizionali giocavano le loro carte, e i processi con cui rapidamente, sul terreno dei nuovi media, nascevano nuovi poteri. E sbagliammo a volte clamorosamente nel comprendere modalità, terreni e tempi del conflitto.

L'illusione più forte (quella che creò, almeno in alcuni, la disillusione più cocente qualche anno dopo) fu che lo spartiacque fra i poteri tradizionali – economici

e politici – e i movimenti di rinnovamento e di contestazione passasse fra i “vecchi” e i nuovi media: che se la televisione (per dirla schietta) era completamente perduta, la telematica e Internet fossero terreni “nostri,” naturalmente sottratti al monopolio, alla gerarchizzazione e all’industrializzazione dei saperi e dei comportamenti. Sapevamo tutti benissimo, naturalmente, e sin dall’inizio, che c’era un disegno egemonico da parte dell’industria dei media e dell’intrattenimento per piegare la logica egualitaria e orizzontale delle reti e assoggettarla alle regole del copyright; che i governi (più sfacciatamente quelli autoritari, più subdolamente quelli democratici) avrebbero fatto di tutto per imbrigliare e limitare la libertà di espressione, per frenare e incanalare l’“intelligenza collettiva” della rete. E non ci illudevamo sulla durata della battaglia necessaria per garantirci quei diritti che a noi sembravano “naturalmente” insiti nelle pratiche di rete e che i soggetti forti economico-politici volevano contenderci a suon di restrizioni e di decreti. Ma ritenevamo che, alla lunga, l’orizzontalità, la partecipazione, la democrazia (non nel senso elettoralistico del termine) avrebbero finito per prevalere, spingendo quasi spontaneamente il conflitto a risolversi a nostro favore. C’era un hegelismo deteriore di fondo in tutto questo, una sopravvivenza di pensiero teleologico, una variante del messianesimo deterministico di certi marxismi che riaffiorava. L’ottimismo tecnologico di Pierre Lévy, con la sua metafora dei cori angelici per spiegare l’“intelligenza collettiva”, era un po’ il simbolo di queste convinzioni, talvolta nascoste addirittura a noi stessi.

Oggi c’è appena bisogno di dire che le cose non sono andate e non stanno andando così. Sulla logica di rete lavorano tutti, ognuno con i suoi obiettivi e i suoi metodi: tanto i grandi quanto i piccoli capitalisti, tanto i lavoratori dipendenti quanto quelli autonomi, tanto i terroristi quanto i governi, tanto i poliziotti quanto gli hacker. E la forza del modello postfordista sta proprio nella capacità del capitale di valorizzarsi nella progettazione, nella relazione, nella prestazione linguistica, nella sfera dell’immateriale insomma, e non più soltanto nella produzione di merci materiali. Da quando l’immaginario è una merce (e la merce più importante e bramata di tutte) non ci sono più zone della società, comportamenti o progetti che

siano al sicuro dalla capacità del capitale stesso (dei capitali) di integrarli nel suo (nel loro) onnipresente e onnipotente modello produttivo. Le Zone Temporaneamente Autonome possono esistere, naturalmente, ma sappiamo ormai che prima o poi verranno fagocitate più o meno pacificamente: non soppresse (non sempre, comunque), ma riassorbite e trasformate anch'esse in province dell'Impero. Voglio dire con questo che il conflitto è destinato a spegnersi? Che le nuove tecnologie sono ormai meri strumenti della dittatura dell'economia sulla vita che avanza a passo di carica? Che una rete di comunicazione fra eguali, autogestita, proliferante, capace di moltiplicare le connessioni positive e di far emergere le potenzialità migliori di tutti e di ognuno, è un sogno destinato a restare tale? No, non voglio dire questo, perché non credo che sia così. Credo che il regno del possibile contenga ben più dei raffinati ma ciechi meccanismi di dominio dell'economico. Voglio dire solo che un po' di anni fa siamo entrati nell'era della virtualità con una visione troppo semplificata del processo, e che abbiamo rischiato, per un certo periodo, di farci sfuggire la complessità e la contraddittorietà della situazione.

La virtualità è ormai il nostro orizzonte cognitivo ed epistemico, ineludibile: e non sono più possibili atteggiamenti nostalgici verso un passato umanistico, in cui il senso si costruiva attraverso la capacità analitica e progettuale di un soggetto forte e riconoscibile (per quanto minacciato dalla frammentazione e da un impari confronto con la natura). Adesso che le tecnologie non possono più essere lette come proiezioni e protesi del corpo individuale e collettivo, ma appaiono sempre più come macchine costruttrici di mondi, occorre imparare a usarle in questo modo, e anche a farsene attraversare, rinunciando anche a un progetto paranoico di controllo totale su di esse. Ma proprio per questo gli esiti e gli usi delle tecnologie non sono scontati, non sono determinati univocamente dai loro principi di funzionamento. Essi dipendono, più che dall'intenzionalità delle soggettività, dalla loro abilità a inserirsi nei processi di sviluppo e di arricchimento delle tecnologie per favorire la liberazione dai vincoli dell'economia e la promozione delle potenzialità ontogenetiche della specie, o al contrario il controllo di una nuova casta di gestori prigioniera di una visione miope e

proprietaria dell'esistenza. L'interfacciamento fra uomo e macchina è la posta in gioco del destino dell'occidente oggi, e dal modo in cui esso verrà costruito e praticato dipenderà se andremo verso un "deserto del reale" in cui l'espansione del possibile sia solo l'alibi di una nuova, globale schiavitù, o verso una pienezza di esperienze che costituisca l'apprendistato al nuovo intreccio di giustizia e libertà di cui il mondo ha oggi bisogno. La virtualità è un orizzonte complesso e sfaccettato: essa può essere il lievito di tanti, diversi e spesso opposti scenari. Abbiamo ancora la possibilità di cercare quelli in cui la costruzione del mondo concida con la costruzione del sé, delle sue relazioni, del sua arricchimento.